

Arquitectura en territorios informados y transparentes

Una wiki en la escuela de arquitectura

Architecture Territories informed and Transparent A Wiki in the School of Architecture

Javier Fernández García
Escuela Técnica Superior de Arquitectura
Universidad de Granada
jfg@ugr.es

Resumen

El marco general de nuestra investigación en la universidad son los espacios de convivencia, información y formación que configuran los habitantes en un territorio online. La Web 2.0 nos ha dotado de nuevas herramientas con la que construir espacios. Desde la fundación en agosto de 2006 de CityWiki, indagamos en la arquitectura de estos lugares que se articulan en un espacio común en el que, a falta de jerarquía y policía, la acción en él la define el empoderamiento y la libertad del ciudadano responsable. A modo de laboratorio, desde entonces, embarcamos la actividad investigadora y docente en la actitud 2.0 incluida en la WWW.

En la primera parte de este artículo se expone el pensamiento actualizado que empíricamente evoluciona emparejado a la actualidad de nuestras investigaciones. El objetivo es hacer entender el territorio wiki como informado y transparente llamado a añadir capas de información a la realidad para de esta forma no sustituirla sino ampliarla. Seguidamente, en la segunda parte, se describe y analiza la experiencia de innovación llevada a cabo durante el curso 2007/2008 en la que se ensayó un modelo docente instrumentados en los modos y paisajes previamente descritos.

Palabras clave: Arquitectura; Territorio; Inmersión; Wiki; Docencia

Abstract

The framework of our research is based on the spaces information, formation and cohabitation configured by the citizens of the online territory. Web 2.0 has granted us new tools to build spaces with. Since the establishment in August 2006 of the platform CityWiki, we conduct an investigation on the architectures of these places that shape a common space without hierarchy or police. Action, thus, occurs strictly from the freedom of responsible inhabitants. [As defined by M.Castells (2004)] this cohabitation may only exist in a multiple place, where the unlikeness of dwellers gets "unified by the common believe of the value of the fact of sharing". Moreover, in this laboratory, we encourage a new research and teaching activity with an attitude 2.0 inspired in these basic principles of World Wide Web.

In the first part of this article, the empirically evolving theoretical background which focuses the today of our research is exposed. The main objective of this part is to prove wiki territories to be informed and transparent, able to augment and never substitute our reality with new layers of information. In the second part, our innovative teaching experience during 2007/08 is described and scrutinized in the terms described.

Keywords: Architecture; Territory; Immersion; Wiki; Teaching

1. Arquitectura en territorios informados y transparentes.

Introducción

La arquitectura de la pantalla alberga y permite la convivencia de seres físicamente alejados y de todos ellos con las máquinas. Arrastrados por la absoluta certeza de Berners-Lee de que “la Web [...] tenía que ser parte del tejido de la telaraña [web] de la vida que todos contribuimos a tejer” (Berners-Lee 2000, 85), el experimento de CityWiki¹ lleva a confirmar nuestra primera intuición: la ciudad y el territorio modifican su espacio mientras se espesan las capas de información superpuestas. La Web 2.0 ha hecho posible que todos podamos tener un lugar en su extenso territorio desde el que emitir mensajes, desde el que crear y hacer crónica. Ahora, todos tenemos la posibilidad de una dirección URL en la que alojarnos y de una identidad digital con la que referenciamos y poder interactuar en el ciber-mundo. Esta adquisición –este derecho- universal ha sobrepasado nuestros planteamientos iniciales. Con esta visión amplia de la plataforma de intercambio iniciada en la escuela de arquitectura pronto comprobamos que tendía a la “fragmentación más que [a la] convergencia” (Castell 2006, 69). En ese momento, CityWiki dejó de ser una *wiki* para consolidarse como una *city*. Una ciudad que se construye abierta y colectivamente mientras reconfigura –día a día- su concepción y percepción. El material de construcción es el formato multimedia en cualquiera de sus posibilidades y el hipertexto. Su contenido es formativo e informativo, es conocimiento y es experiencia. Su entorno está constituido de arquitectura, por ahora, coplanaria. Este radical giro en la concepción, esta distinta implementación de la plataforma wiki ha permitido contar con un laboratorio avanzado desde el que asistir a la irrupción de la sociedad red en la formación específica del arquitecto.

Figura 1 Portada CityWiki, junio 2009

El conocimiento en la sociedad red²: abierto, diverso y colectivo

Todo conocimiento o experiencia que se aloja en la red es para ser intelectualmente consumido por otros. No hubiera sido la Web lo que es sino fuera por la absoluta convicción de sus fundadores y desarrolladores en su carácter abierto, en donde necesariamente “el hardware, el software y las



compañías de transmisión deben permanecer al margen del contenido” (Berners-Lee 2000, 72). Su diseño minimalista y su universalidad en cuanto a tecnología y contenidos es lo que ha hecho posible su rápida evolución. A la vez, ha impulsado conductas emergentes como la de compartir e intercambiar. Principios de inteligencia colectiva evidenciados a través del incesante trabajo innovador del *hacker* y que ha sido adquirido como comportamiento en el bagaje cultural de la sociedad red.

En la red -en la vida- existe un estrecho maridaje entre creación y comunicación. La ocupación de un lugar en la red se hace a través de la multiplicidad del soporte multimedia. La identidad de los territorios se construye a partir de fragmentos de texto, de imagen, de audio, de video, de *gadget* y de material interactivo que funde los anteriores en diversas conjunciones de utilidad. En resumen, de material creativo. Al fin y al cabo ¿qué es lo que se comunica, sino creación? Un mensaje contiene el hecho de la creación y la decisión. No se articula algo que no existe o que no se desea. Podremos decidir reenviar o copiar y pegar esto o lo otro, es igual, siempre seleccionamos conforme a nuestra propia voluntad y criterio creativos. También, podremos emitir un mensaje original en cualquier formato multimedia creado por nosotros mismos: contenidos creativos sin lugar a dudas. “Yo digo que hace falta acuñar otro concepto de arte, uno que se refiere a todo el mundo y no es solo cosa de artistas, sino que puede ser expresado solamente desde el punto de vista antropológico. Es decir, todo hombre, es un artista en el sentido de que puede crear algo” (J. Beuys (sf) en Verspohl 1993, 94)³. Ahora, con la Web 2.0 se evidencia lo evidente: la condición humana -los procesos biológicos y la vida en general- es, por naturaleza, creativa. El individuo es el inventor de su única e irrepetible vida. A él corresponde la selección de las herramientas de conocimiento con el que acometer sus inventos y retos.

Atributos del territorio red

De un lugar sobre todo interesa la experiencia personal y única que puede ofrecer, lo que, en su interior y con su asistencia, se puede obtener y desarrollar: su potencia. Eso diferencia a las ciudades y territorios: su capacidad de crear en ellos y a partir de ellos. Proyectar vivencias personales solamente configurables dentro de un ecosistema territorial y social específico nos conduce a distinguir los espacios, los seres y las cosas que nos rodean. En resumen, lo que diferencia a los territorios es su capacidad para poder interactuar con ellos y, así, desvelar y experimentar nuevas o distintas conformaciones que, ante nuestras acciones, la realidad adopta. Esta diferencia determina su competencia para esto y no para lo otro y su vulnerabilidad. Comprobar su posibilidad de actualización sin descomponer el todo, sin laminar o arruinar lo que de ellos es singular potencia debiera ser el motivo de nuestras acciones.

Característica principal de las wikis es que todo su ámbito es de dominio y uso público. Más, se configuran como espacios comunes,”ni públicos ni privados, tanto ajenos al dispositivo de la representación jurídica y política como a la exigencia de que todo bien se transforme en mercancía para que ingrese en el espacio de la realidad” (Serrano, 2007, párrafo 5). Si algo interesa de una wiki es su aptitud para transparentar todo su espacio, pudiéndose registrar hasta los últimos rincones. Esta facultad intrínseca de la nueva generación Web es la que nos ha permitido visualizar y formular los territorios

informados y transparentes sobre los que investigamos. En éstos, todo está al alcance de sus habitantes⁴, a la vez que su capacidad de creación es absoluta en cualquier rincón, incluso modificando lo ya editado. Con la seguridad de que nada se quiebra y nada pelagra, la integridad física está asegurada. No hay riesgo porque todo es reversible.

Una nueva experiencia en cuanto a la propiedad de los mensajes y conocimientos agregados o depositados distingue la topología wiki. La propiedad se subvierte dentro de sus fronteras, nadie es dueño de nada. Sí, con seguridad, autor de sus contribuciones, de sus ideas y creaciones. Tener una casa, un lugar –una dirección URL- en CityWiki es gratuito y los registros de sus habitantes voluntariamente se acogen a la licencia “Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa)” de Creative Commons⁵. Todo su contenido es *copyleft*, es decir, está a disposición de todos los habitantes sin operar restricción alguna de uso y sin posibilidad de transacción económica para los originales y sus obras derivadas. El valor de los contenidos de la wiki es evaluado estrictamente por quien emite el mensaje y quienes lo reciben sin intermediación. Llegados a este punto cabe preguntarse ¿quién es el guardián de la ideas en el territorio wiki? Si partimos de que bajo identidad digital todos realmente tenemos las mismas oportunidades, sólo uno mismo, el individuo, es el responsable de su utillaje y de su precisa implementación.

De la institución de la enseñanza a la responsabilidad de aprender

Es decisivo comprender, dentro de una escuela de arquitectura, que esta plataforma multiuso no es tan sólo una herramienta informática de escritura y almacenaje de mensajes, sino entenderla y explicarla como una experiencia immersiva dentro de un vasto territorio llamado a coexistir con el resto de atributos e informaciones, ser lo mismo del que ahora llamamos real. En la línea de las interesantes aproximaciones al concepto identitario que desde las artes plásticas realiza Marina Núñez (2009): “no somos una cosa sola sino muchas cosas que se van superponiendo o yuxtaponiendo, de manera que jugamos muchos roles”, la Web 2.0 está llamada a engrosar y diversificar las capas informativas de las personas y cosas que procesadas de manera combinatoria y empírica añaden versatilidad, riqueza y complejidad a nuestra percepción. En el reconocimiento e interacción aleatoria de lo múltiple se encuentra ahora la creatividad, las encrucijadas de la innovación se hallan en este juego.

Este espacio común, siempre por construir en que el discurrir no está previamente programado, donde no existe ni jerarquía ni policía y su proceder se asemeja más al de una fiesta que al del desfile, alberga nuestro aprendizaje. Por tanto, se despliega una nueva dimensión en que la enseñanza queda abolida –imposibilitada- para dar paso a otros modos de aprendizaje responsable y autónomo, ligado a la estricta creación y construcción connatural a la identidad del que aprende. Cercanos a los planteamientos didácticos de Paulo Freire (2009) y al evolucionado *edupunk*, descubrimos que el aprender está más cerca de la persona y de su propia construcción que de la institución de la enseñanza. Si quieres saber algo escríbelo en la barra del buscador o búscalo en Google. Ahí está hoy el saber instrumental. Los saberes y manuales de uso están en la red. Las normas de accesibilidad básica W3C y la Web semántica nos ayudarán a

encontrar el material de instrucción para cualquiera de nuestras inquietudes, haciéndonos más capaces, responsables y activos en nuestro aprendizaje.

Contemporizar con lo digital y la web 2.0

Ampliar, abrir y transparentar los procesos y empresas humanos han sido los logros de los nuevos instrumentales de comunicación. Por ello, se han consolidado inextricablemente en nuestra cultura. El invento de Gutenberg, con la ayuda de la humanidad que debió hacer un gran esfuerzo por aprender a codificar lo hablado y descodificar lo escrito, desplazó la tradición oral como soporte de la memoria y el conocimiento. Los ciudadanos adoptaron y extendieron esta capacidad porque les posibilitaba una sociedad más informada y transparente, por tanto más libre. Igualmente, a partir de que Brunelleschi sintetizara la construcción de la imagen en el ojo humano y, con ello pudiera simular lo que éste ve grafiándolo sobre un soporte plano por medio de las reglas de la perspectiva, el proyecto de arquitectura –de los objetos en general- ha contado con un medio de participación, de constatación técnica y social del artefacto a realizar por medio de la representación gráfica. Una herramienta de transmisión de conocimiento que permite anticipar una versión simulada y múltiple, poco costosa y exacta para poder evaluar colectivamente su viabilidad y oportunidad. Ahora, nos encontramos con dos nuevas herramientas la digital y la red para crear, modelizar y comunicar. Sin duda cambiarán -han cambiado- el modo de mirar y entender el universo.

Lo digital y la Web son herramientas llamadas a quedarse como nosotros, como es el caso de los ejemplos dados. Estamos, además, a las puertas de los metaversos en donde la identidad es digital y los territorios –suma de espacio, gente y cosas- están llamados a una nueva condición, hasta ahora impensable. El uso de la tecnología de redes ha de otorgarle a los territorios la condición de informados y transparentes. Nuevas capas de información geolocalizada, caracterizada por su singularidad y escasa amplitud, harán posible que los territorios puedan drenar su magnitud metro a metro. Con estas tecnologías, los territorios pueden desvelar su contenido íntimo, su diferencial identitario, que hace posible una visión compleja y poliédrica, más ajustada a la realidad. Una visión figurativa, no abstracta, es la que posibilita el uso de la actual tecnología de red social. Ensayar la construcción de mapas o paisajes semánticos con los que evidenciar y hacer legibles situaciones hasta ahora invisibles, ocultadas tras los grandes ruidos del espectáculo e intereses de las instituciones aun centralizadas, es un ejercicio netamente contemporáneo.

2. Un wiki en la escuela de arquitectura

CityWiki (<http://citywiki.ugr.es>) es la plataforma de colaboración e intercambio de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Granada. Con servidor propio localizado en la propia escuela y conectado a la red UGR de la universidad, emplea el motor para wikis MediaWiki sobre un sistema LAMP⁶, personalizado y

ampliado frecuentemente con numerosas extensiones para ajustar su aspecto y prestaciones a las últimas tecnologías web⁷.

La *city*, como coloquialmente se conoce, ha supuesto una ampliación física del espacio docente de la escuela. Son anualmente alrededor de treinta asignaturas las que usan, con distinta intensidad y objetivos, la plataforma. Los cursos que más profusamente utilizan sus recursos se celebran en el tercer curso de carrera en la asignatura de Proyectos 3, materia

(continúa en la página siguiente)

vertebral y específica de la titulación. Durante el año académico 2007/2008, se desarrolló el curso titulado “Diálogos y Negociaciones en la ciudad contemporánea: el caso del Albaicín”⁸ (*Dyn* es su acrónimo). A él nos referimos en esta segunda parte. Centrada en la capacidad docente del territorio wiki y en la amplitud y diversidad de recursos que oferta, esta parte describe y valora el ensayo innovativo concluido.

Dyn: Descripción y objetivos docentes⁹

Dyn es un curso basado en el concepto de “aprender haciendo” y en los métodos de acción-investigación. La enseñanza de proyectos de arquitectura implica necesariamente la práctica. El enfrentamiento del estudiante ante un problema espacial con la asistencia del profesor es la fórmula tradicional y más extendida para la enseñanza de esta materia en que la larga lista de circunstancias que entran en juego y la infinidad de combinaciones que se pueden procesar hace que no exista una única solución para el mismo enunciado. Con la innovación en el aprendizaje a través de las TIC, la simulación práctica que ahora se puede llevar a cabo en las escuelas de arquitectura gana en complejidad para parecerse más al ejercicio profesional real donde el arquitecto debe de incluirse y mediar en un proceso netamente colectivo.

El objetivo docente específico de *Dyn* es formular colectivamente nuevas palabras que expresen con mayor precisión la contemporaneidad del barrio del Albaicín (historia, patrimonio, cuevas, miradores, la Alhambra siempre presente, privatización del espacio público, especulación, gentrificación, turismo, religiones, etnias, granadinos, albaicineros, okupas, perros... mucho dentro de poco) para instaurar un proceso de diálogos y negociaciones dentro de la red de actores, donde las nuevas palabras puedan ser depuradas y marcar direcciones. El taller se disuelve para convertirse en laboratorio donde actualizar identidades del barrio que ahora son veladas.



Figura 2 Página principal de la asignatura

El entendimiento de la comunidad que construye y habita las ciudades como material de proyecto es la base sobre la que se fundamenta este experimento didáctico. La colaboración y el intercambio, la autonomía como configuradora de identidades, las decisiones colegiadas en foros diversos, la suma y no la resta, la autoría no manifiesta y el consenso ante la imposición son los principios en que se establecen los diálogos sucesivos que nos permiten surfear el conflicto ininterrumpido y proponer proyectos provisionales en espacios transitorios alojados en los caprichos y necesidades de la gente.

Cuestiones de método

Espacios para el aprendizaje

La estructura básica de trabajo y modo de organización de este curso responde al formato de taller colectivo. En él, se desencadenan procesos abiertos que invitan a transitar y en los que el estudiante es elemento activo esencial y queda obligado a buscar su lugar dentro del proceso docente donde encontrarse cómodo y confortable, donde poder saciar su curiosidad y anidar sus expectativas de aprendizaje.

El soporte espacial de esta estructura cuenta en primer lugar con el espacio docente destinado para este grupo en la escuela: el taller T7 ubicado en la segunda planta del edificio provisional que ahora ocupa. Está dotado de mesas y taburetes, CPU fija conectada a la red y cañón de proyección, acceso inalámbrico a Internet y se puede contar con unidades portátiles y cañones extras. La gran mayoría de los estudiantes poseen portátiles que habitualmente trasladan al taller. Este es el espacio físico donde se trabaja seis horas a la semana durante todo el año académico.



Figura 3 Sesión del taller en el Albaicín

El espacio urbano del Albaicín es el gran contenedor dentro de la estructura del curso. Los estudiantes permanecen, actúan e interactúan en la realidad de este barrio. Tras una primera etapa de acercamiento y conocimiento, los estudiantes programan actividades

en zonas concretas que han elegido como territorio de trabajo. Partiendo de que los ámbitos urbanos no pueden ser aislados en partes para su estudio y de que los individuos y colectivos que los habitan son los que definitivamente los identifican y diferencian, todas las actividades que los estudiantes realizan necesariamente han de incluir el soporte -la geografía y la arquitectura- y sus población -vecinos, usuarios y agentes-.

Los documentos y reflexiones que se hallan o producen en cada uno de los grupos se depositan en las páginas especialmente organizadas tras la principal de la asignatura en CityWiki. La wiki es una ampliación física destinada a compartir y difundir conocimientos y experiencias y crear redes dentro del taller y del barrio. El uso exhaustivo e intensivo de esta ampliación del espacio docente ha hecho posible utilizar herramientas de absoluta novedad como YouTube o Google Map y por medio de *mashup* insertarlos en la wiki de la asignatura.

El barrio del Albaicín como lugar que encierra experiencias y conocimientos, el taller como espacio de sociabilidad y la Web como lugar de amplificación y de distribución del conocimiento son los espacios que se han utilizado. El barrio, el taller y el cyberspacio configuran un alojamiento docente múltiple y amplio. Suficiente para que cada estudiante se pueda ubicar conforme a sus intereses específicos de formación.



Figura 4 Panorámica del Albaicín

La inmersión y el repositorio

Rentabilizar los espacios docentes ofertados es fundamento de esta innovación. De su precisa y hábil implementación depende el éxito de la experiencia. Para explorarlos se recurre al método de la inmersión traído y sintetizado desde distintas disciplinas y campos de conocimiento. Los sistemas inmersivos generados a partir de las nuevas capacidades contenidas en las TIC¹⁰, las acciones participativas bajo el paraguas general de la acción-investigación ensayadas por la sociología, las corrientes educativas emergentes basadas en teóricos como Paulo Freire o Jacques Rancière¹¹ y las cada vez más amplias prácticas del *edupunk*¹² son las bases de este procedimiento poco convencional. En él, el profesor, renunciando deliberadamente a la transmisión de sus conocimientos, propone los espacios y plazos en los que trabajar, dispone las herramientas a utilizar, traduce el método -abierto, siempre provisional y susceptible de ser modificado- a seguir a escasas reglas básicas de juego y fija los objetivos docentes que se persiguen. Después, hace de instigador y coordinador de actividades que

aseguren la eficaz inmersión de todos los estudiantes en el territorio de trabajo elegido. Las acciones y actividades organizadas y gestionadas por los estudiantes con las gentes y en los espacios del barrio conforman las oportunidades para el aprendizaje.

“Otra forma, que suele llamarse participativa, es ponerse un disfraz de mariposa y ‘mariposear’ entre lo grupos para ‘desde dentro’ entender como está la fiesta” (Villasante 2007, 7). La inmersión en este lenguaje “festivo” pasa a llamarse método participativo que, de manera gráfica, lo renombra como “mariposear”. Este método de acercamiento a lo complejo requiere de una actitud especial, de un insistente vagar alrededor de alguien para procurar su trato, de un cara a cara. La inmersión consiste en entrar en el lugar sin misión superior a la de estar y pertenecer instalado en su interior y, así, compartir e intercambiar con lo que allí hay, para no hablar de lo que otros dicen sino decir con los demás. Para conocer no es suficiente rastrear el “estado de la cuestión” por medio de la atento estudio de los últimos documentos de expertos relativos al tema. Eso es una parte de los agentes no-humanos que identifican y configuran una identidad parcial y temporal del lugar. El resto de la realidad está por leer, siempre dispuesta a ser interpretada.

Entendida dentro de las fronteras aquí establecidas, la inmersión supone un trayecto y, también, una estancia. Conlleva no ser ajeno, entrar a formar parte de lo que se estudia. Hacerse visible en el medio, ser del lugar, por tanto, añadir elementos y enlaces para poder pensar nuevas configuraciones de lo que ya existe o, incluso, nuevas realidades. “La especificidad de la ciencia no se encontrará en cualidades cognitivas, sociales o psicológicas, sino en la especial construcción de los laboratorios, donde se invierte la escala de los fenómenos para que las cosas puedan leerse” (Latour 1983, 18). La inmersión se asemeja a la instalación de un laboratorio en el sitio, conscientes de que una vez que se hace, irremediamente, pasa a formar parte de él.

Esta suma de experiencias comunicadas en soporte digital cuenta con un repositorio en el que ordenadamente y en tiempo real es depositada. De esta manera, cada experiencia singular entra a formar parte de un ámbito colectivo que la contextualiza permitiendo una lectura amplificada o global y fomentando el intercambio y trasvase de conocimientos. CityWiki es el servidor destinado a esta funcionalidad, alojando y haciendo accesibles los fragmentos e interpretaciones desprejuiciadas de la inmersión colectiva.

Guía didáctica

El guión de *Dyn* se estableció a partir de un hilo conductor que parte de una didáctica instrumental con la que habilitarse y ensayar las posibilidades de la tecnología digital y Web ; para pasar a una didáctica de las cosas, en la que la curiosidad, lo empírico y la red sean las fuentes y desencadenantes de los procesos de conocimiento.

Los episodios del curso se desarrollan simultáneamente en los espacios docentes previstos y se estructuran según un guión preciso adaptado al método de “aprender haciendo” y al nuevo soporte educativo Web. Las etapas propuestas son recorridas entre todos formando grupos de alrededor de cinco estudiantes que libremente se organizan.

La primera tiene por objetivo que los estudiantes adquieran habilidades suficientes en la edición digital de material multimedia y en la comprensión de la herramienta Web 2.0 que se utiliza como soporte de toda la producción docente. Para contemporizar con las tecnologías digital y Web, los estudiantes como primer ejercicio del curso acometieron la realización de un audiovisual que bajo el título genérico de “Reivindicación y urbanidad” recoge, en menos de cinco minutos, una acción reivindicativa ideada, organizada y producida por ellos mismos. Cada uno de los vídeos fue alojado en YouTube para poder ser visionado desde CityWiki. Este es un ejercicio de habilitación a la acción programada, al reportaje y a su difusión en Internet, herramientas cruciales para el desarrollo del curso.

Terminada esta obligada iniciación a las nuevas herramientas con las que se asiste el curso, éste se adentra en el territorio del Albaicín, que ha sido elegido como espacio de trabajo, utilizando la inmersión y narración como método. Para posibilitar el encuentro con el barrio y como estrategia de acercamiento, en primer lugar y conforme se producen los primeros contactos, cada grupo realiza un audiovisual de no más de tres minutos donde fijan estas primeras impresiones¹³.

Seguidamente, todos los estudiantes tendrán como tarea irrumpir y pertenecer al lugar. Para ello, se les encomienda programar acciones y reunir colecciones con las que elaborar conjuntamente una caja de herramientas que posibilite el intercambio con las gentes y

agentes, humanos y no-humanos, geolocalizados en el barrio. Cada grupo elabora una libreta de notas dentro de la página de la asignatura, en ella cotidianamente actualizan el estado de sus cavilaciones y de sus trabajos sin abandonar la asistencia a las sesiones del taller.

Al final del guión didáctico se sitúan la reflexión colectiva y la elaboración conjunta de propuestas alrededor de la organización de eventos cuya finalidad es la participación de los vecinos y usuarios del barrio. Se celebran dos consecutivos en el Centro Social y quedan abiertos al contacto físico con las gentes y agentes del espacio de estudio. Mientras que en la red se

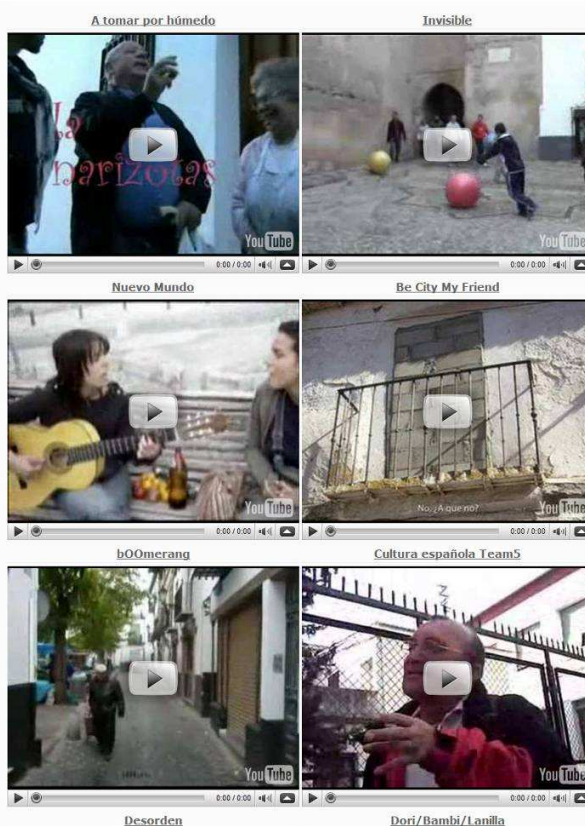


Figura 5 Audiovisuales de acercamiento

vuelcan los nuevos contenidos en tiempo real quedando todos los materiales y documentos a disposición general de los interesados.

Herramientas

Libreta de notas

La Libreta de Notas parece una herramienta idónea para generar conciencia del método que se ensaya ya que éste se confunde con el proceso. Su misión es registrar la errática trayectoria del taller que de manera coral por medio de la programación múltiple de experiencias busca encontrar intuiciones o conocimientos. Además, es una herramienta de intercambio simultáneo e instantáneo y de socialización al ser de confección colectiva de cada uno de los grupos y estar a la vista de todos.

La inmersión como hemos descubierto es una actitud hacia el aprendizaje y no tiene entregas ni plazos previos. No incluye un protocolo universal sino que se diseña y ajusta durante el proceso. Aprendimos del etnólogo Lévi-Strauss que los útiles de la exploración científica son el contacto y el relato. Advierte de lo tedioso de la búsqueda, de los ineludibles momentos de inactividad que se hacen necesarios para asistir a lo importante. Uno cambia de lugar o deja una tarea sólo en el momento en que volver a lo mismo se hace por el momento estéril. La inmersión para obtener la categoría de método requiere de una actitud atenta y reflexiva que ha de dejar escrita, datada, su experiencia. Por tanto, durante todo el curso los estudiantes documentan su particular tránsito sobre un soporte versátil a la vez que estable. La Libreta de *(continúa en la página siguiente)*

Notas es una herramienta fundamental de este método. Nos posibilitará por un lado fijar el mensaje: qué es lo relevante de lo vivido. La elección de qué publicar o anotar implica insertar un enriquecedor ejercicio de reflexiones recurrentes durante el camino. Por otro lado, hace posible una lectura y relectura completa en cualquier momento de las experiencias vividas a través de la evidencia documental de los conocimientos y recorridos. Cada grupo de trabajo organiza su propia Libreta de Notas en una subpágina de la principal de la asignatura en la que a modo de blog colectivo anota e incluye elementos multimedia de su propia experiencia.

La Libreta de Notas es a la vez una herramienta control docente de gran valor. Por medio de ella, el profesor hace un seguimiento exhaustivo de cada uno de los procesos abiertos por los grupos de estudiantes. Puede valorar su actitud y

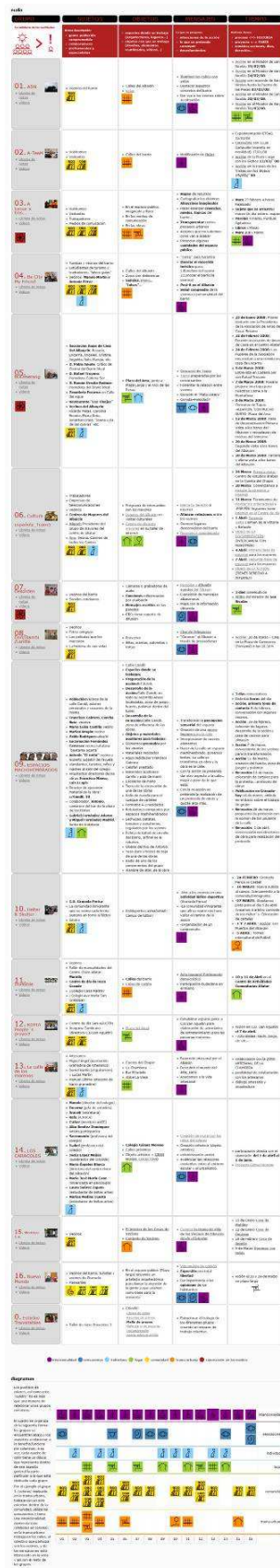


Figura 6 Elementos de la Caja de Herramientas

evaluar su aprendizaje durante todos los días del curso y de esta forma mediar cotidianamente en su mejor formación y evitar el desenfoco, la dispersión o la nulidad formativa de una acción concreta.

Caja de herramientas

En el diseño de este curso universitario de manera genérica denominamos Caja de Herramientas a la colección de investigaciones que ayudando a articular y proponer nuevas miradas haga posible el intercambio entre agentes. Hacer esta colección es tarea inicial. De un lado, durante su confección habrá de acercarse y conocer pormenorizadamente lo que contiene el lugar; de otro, se obtendrá un material fundamental para propiciar y entablar un episodio sucesivo de renovados diálogos y negociaciones que encaminará las posibles propuestas de intervención.

El aprendizaje se dirige a través de la confección de una caja de herramientas con la que mediar entre nosotros y las cosas. Para su preparación se recurre a todo tipo de aplicación de la Web. CityWiki, Youtube, Google Map son los mas usados. La caja contiene material de intercambio: datos e informaciones, sensaciones y percepciones, siempre interpretaciones del lugar. Documentos que nos permiten instalarnos en las redes sociales introduciendo un nuevo nodo enlazado en el que producir y del que extraer conocimiento, proponiendo paisajes dispuestos a ser críticamente compartidos.

La caja de herramientas se define en origen como “mutante y está compuesta de gráficos y datos, expectativas, posibilidades, soluciones particulares, necesidades insoslayables, caprichos... todo para poder "oír y actuar"¹⁴. La caja es el instrumental múltiple cosechado gracias a la inmersión. Sirve para adquirir e intercambiar pensamientos y experiencias. En definitiva, es simultáneamente un generador de redes, un visor de conocimientos y un simulador de realidades. Los útiles se confeccionan sumergiéndose en la nube de agentes casi con cualquier motivo, aunque hay maneras más oportunas y eficientes. La actitud receptiva y perezosa –ralentizada, sin prisas– actúa de optimizador. Componer la Caja de Herramientas lleva tiempo, se dedica casi la mitad del curso, porque instalarse en un lugar (en una fiesta) requiere tiempos relativos.

Se propone elaborar dos tipos de herramientas para incluir en la caja. Un tipo lo componen las configuradas en base a las experiencias y conocimientos obtenidos desde la programación de acciones dentro del ámbito de estudio. Son eventos diseñados y producidos por los estudiantes dentro del barrio. Conforme al método investigación-acción, interactúan con el medio proponiendo acciones inusuales y no cotidianas en las que se ha de asegurar la participación de componentes internos de éste: espacio, gentes y agentes. Pertenecen a este grupos ejercicios brillantes como los denominados: Gastronomía en el Albaicín, que incluye un recetario y la organización de un concurso de tapas; Cine de Barrio que utilizó las plazas para proyecciones públicas de colecciones de imágenes de los propios vecinos; o la acción en la que, tras depositar de modo anónimo poco antes del amanecer cientos de jeringuillas en la plaza emblemática de San Nicolás, se siguió la noticia en los medios de comunicación estudiando la resonancia y las distintas connotaciones añadidas por los informadores.



Figura 7 Concurso de tapas y acción con jeringuillas

El segundo tipo de herramientas corresponde a la selección e interpretación de bases documentales. Se trata de interpretar la realidad usando colecciones de estudios, reflexiones y documentos producidos por otros o datos de campo. Alcanzaron notoriedad dentro de este grupo trabajos como el mapa de ruidos que reúne y ubica sobre un mapa de Google multitud de sonidos registrados en el barrio; el mapa de graffiti que sobre el mismo soporte recoge un inventario de éstos y la colección de fotografías personales y familiares cedidas por los vecinos.



Figura 8 Caja de herramientas: Mapa de sonidos y colección de fotografías

El contenido completo de todos los elementos incluidos en la Caja de Herramientas se va depositando en tiempo real en una página colectiva¹⁵ de manera que todos los intervinientes están al tanto de lo que acontece y de los materiales y documentos que simultáneamente encuentra o elabora el resto, adquiriendo mayor trascendencia la acción de cada grupo una vez que se ve insertada en un proyecto colectivo de rango superior.

La reflexión colectiva

Esta etapa del desarrollo del curso y del experimento se fija para cuando los trabajos de la Caja de Herramientas estén satisfactoriamente concluidos. El objetivo es preparar un contacto de calidad con los agentes detectados en el barrio en torno al material producido por los grupos del taller e incluido en la Caja de Herramientas y así, provocar un debate establecido sobre modos, supuestos y palabras nuevas, más ajustadas a la contemporaneidad de las cosas que ocurren que sea capaz de aflorar una identidad para todos mejor definida.



Figura 9 pdA: Fyer de divulgación

Para propiciar la reflexión colectiva, en primer lugar y con duración de una sola jornada, se organiza y celebra el Parlamento Democrático del Albaicín (pdA) que pretende instaurar un sistema de colaboración vecinal basado en las ventajas que ofrece la electrónica (como nuevo espacio superpuesto al físico), a la vez que hacer públicos los nuevos valores sociales que posibilitem construir un lenguaje ajustado y oportuno a los momentos de presión y disolución vecinal a los que se asiste. Con instrumentos propios de la nueva tecnología cultural y de la condición de la sociedad red, también, pretende indagar en las capacidades de innovación de las conductas y los procedimientos asociados. Y ser el lugar en el que compartir experiencias para tejer redes de afinidad en directo, mantenerlas y consolidarlas a través de Internet, en el portal específico de CityWiki¹⁶. En definitiva, el objetivo de este proceso abierto es fomentar la creación colectiva de conceptos contemporáneos por medio de la colaboración. Así, elaborar para hacer transparente un material de proyecto urbano hasta este momento velado u oculto.

En el funcionamiento del Parlamento Democrático, los ciudadanos y agentes sólo se representan a sí mismos, no existen jerarquías y las mayorías no tienen mayor valor, ni privilegio. La lógica del parlamento siempre suma, nunca resta o divide. El conflicto, la incertidumbre, el disenso, el diálogo y la negociación son las reglas del juego. Un parlamento democrático es un dispositivo ciudadano que, dentro de este experimento, se configura como un espacio no-discursivo y creativo, útil en tanto que es capaz de favorecer y fomentar la creación “de” redes, y la creación “en” las redes. No se trata de corregir o llegar a alguna verdad, sino de crear un ámbito de autonomía colectiva y enriquecimiento mutuo a partir de múltiples miradas y visiones, de descubrir y diseñar nuevos conceptos con que definir con mayor precisión los acontecimientos y de actualizar, nosotros mismos (estudiantes, docentes, y vecinos), nuestros hábitos y gestos.



Figura 10 Páginas principales del pdA y del Workshop

La parte propositiva del curso se centra en la celebración de un *workshop* en el barrio, con puertas abiertas, donde son convocados todos los vecinos interesados. Bajo el título de *Resistencia o Disidencia*, tiene la misión de cerrar el curso. Con la asistencia de profesores jóvenes de las ramas de arquitectura, pedagogía social y bellas artes se organizan los trabajos a realizar durante cuatro días completos que han de culminar con un catálogo de proyectos de actuación que han de ser debatidos con los vecinos durante su elaboración y presentados el último día antes ellos. Las actividades y la actualidad de los trabajos se van anotando en las páginas de CityWiki¹⁷ iniciadas expresamente para el evento y encadenadas al resto de las del curso.

3. Recapitulaciones

Al final del curso todo permanece. El esfuerzo, la experiencia, los conocimientos todo queda ya para siempre adherido al barrio del Albaicín. Llámese apéndice de perfil contemporáneo, capa informativa actualizada, paisaje semántico o visor especializado, este material sensible queda alojado para siempre en la red. Su visualización desencadenará modos diversos en el acercamiento a la realidad de un barrio. El laboratorio persiste instalado. Antes de abandonarlo ordenamos los enseres. Gran parte del material, el que comprendimos de mayor valor general, se ordenó en el Portal:Albaicín¹⁸ que ha quedado abierto, sin protección de página, para seguir creciendo. Son las ganancias de una enorme e ilusionada batida.



Figura 11 Página principal del Portal:Albaicín

Se ha planteado un curso pionero, por tanto con riesgos e incertidumbres, que han sido sorteados con naturalidad. Está basado en la creatividad de la acción y la narración de lo colectivo. Hubiera sido inviable –impensable- fuera de las herramientas de la Web y

CityWiki. El objetivo docente es capacitar al estudiante a trasladar el punto de visión, aprender a comprender resultados desde distintos enfoques. En definitiva, a distinguir entre construir “para” y construir “con”. Para ello, se ha propuesto indagar en el fondo último de nuestras acciones profesionales: los vecinos y usuarios del espacio, sus habitantes, en donde encontrar materiales con los que componer el proyecto. Esta radical modificación del enfoque conlleva una reflexión personal de fondo -un filtrado- del estudiante acerca de los materiales formativos e informativos de la disciplina. El soporte de la reflexión colectiva ha sido -todo él- multimedia por lo que ha podido ser compartida desde el inicio en las páginas de la asignatura en CityWiki y así permanece, añadiendo una capa de conocimiento heterogénea y diversa con la que el estudiante se capacita para entender y mediar en construcciones complejas. Mientras el barrio, a su vez, actualiza y reinventa las pautas de interpretación de su territorio a través de desinteresadas y promiscuas miradas netamente contemporáneas.

La acción colectiva a la que recurre este curso avanzado y experimental se acomoda a los plazos y disponibilidades académicas y su fin es la docencia. Por ello, fue programada y escalada previamente. En este caso, la inmersión se asemeja a un proyecto creativo y se afronta según su método: acercamiento a una realidad multiforme para generar la propia de cada uno. Este maridaje entre inmersión y proyecto, hace posible navegar por aguas ampliamente transitadas por las ciencias experimentales. Aceptando el riesgo responsable e ineludible de cada acción –sea la que sea y del tipo que sea- se han introducido nuevos procedimientos de conocimiento que –cuando menos- han de traer contenidos distintos y la eventualidad siempre abierta de otras vías más adecuadas de asimilar los conocimientos necesarios que permitan al arquitecto ofertar y posibilitar soluciones más ajustadas¹⁹.

Artículo finalizado el 3 de Noviembre de 2009

Fernández, J. (2009). Arquitectura en territorios informados y transparentes. *Red U - Revista de Docencia Universitaria. Número Monográfico V. Número especial dedicado a WIKI y educación superior en España (II parte)*, en coedición con Revista de Educación a Distancia (RED). 31 de diciembre de 2009. Consultado el [dd/mm/aaaa] en http://www.um.es/ead/Red_U/m5/

¹ CityWiki (<http://citywiki.ugr.es>) es la wiki de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Granada. Fue fundada en julio de 2006 por Javier Fernández García y Leandro Morillas Romero.

² La “sociedad red” es un término acuñado, definido y descrito por Manuel Castell en los libros referidos en la bibliografía de este artículo.

³ Cita incluida en la página 94 del artículo de Franz-Joachim Verspohl apuntado en la bibliografía

⁴ Recientemente hemos manipulado la aplicación MediaWiki para que en CityWiki no haya usuarios sino habitantes.

⁵ <http://es.creativecommons.org/licencia/>

⁶ Combinación de tecnologías Linux, Apache, MySQL y Perl, PHP, o Python para configurar un servidor Web.

⁷ Para consultar la versión y extensiones instaladas ver <http://citywiki.ugr.es/wiki/Especial:Version>

⁸ Dirigido y coordinado por los profesores Javier Fernández García y José María Romero Martínez

⁹ Todo el material docente se puede consultar en http://citywiki.ugr.es/wiki/Diálogos_y_Negociaciones

¹⁰ Navegar por la Web, sin más, es una práctica particular de inmersión.

¹¹ Filósofo francés autor de El maestro ignorante

¹² Edupunk es un termino de formulación muy reciente que hace referencia a los procesos docentes basados en la actitud “do it yourself (hágalo usted mismo)” que tratan de rentabilizar para el aprendizaje los intereses y actitudes creativas de los estudiantes. Para más información consultar <http://edupunk.org>

¹³ La colección completa de audiovisuales en

http://citywiki.ugr.es/wiki/Categoría:Dyn_acercamiento_previo

¹⁴ Enunciado de la asignatura

http://citywiki.ugr.es/wiki/Diálogos_y_Negociaciones/Enunciado_del_curso

¹⁵ http://citywiki.ugr.es/wiki/Diálogos_y_Negociaciones/Malla_de_grupos

¹⁶ http://citywiki.ugr.es/wiki/Albaicín_parlamento_democrático

¹⁷ http://citywiki.ugr.es/wiki/Diálogos_y_Negociaciones/Disidencia_o_Resistencia

¹⁸ <http://citywiki.ugr.es/wiki/Portal:Albaicín>

¹⁹ Las propuestas se pueden consultar en

http://citywiki.ugr.es/wiki/Diálogos_y_Negociaciones/Disidencia_o_Resistencia/Fichas

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. Tiempos líquidos. Barcelona: Tusquets, 2007
- Berners-Lee, T. Tejiendo la Red. Madrid: Siglo XXI de España editores, 2000
- Castell, M. (ed). La sociedad red: una visión global. Alianza Editorial: Madrid, 2006.
- Deleuze.G, Guattari F. Rizoma, Ed. Pretextos: Valencia 1997
- Fernández García, J. Citiwiki_un_espacio_común (3 noviembre 2007). Recuperado el 15 de Julio de 2009 de http://citywiki.ugr.es/w/images/e/e8/Citiwiki_un_espacio_comun.pdf
- Fernández García, J. El espacio común, lugar de aprendizaje (20 enero 2008). Recuperado el 15 de Julio de 2009 de http://citywiki.ugr.es/w/images/b/b5/El_espacio_común._lugar_de_aprendizaje.pdf
- Gadamer,. La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta. Ediciones Paidós: Barcelona, 1991.
- Freire, J. (11 noviembre 2008). Conocimiento y usuarios en la cultura digital (Revista FRC). Recuperado el 15 de Julio de 2009 de <http://nomada.blogs.com>
- Harvey, D. Espacios de esperanza. Madrid: Akal, 2003.
- Koolhaas, R. "La ciudad generica". Barcelona : Gustavo Gili, 2006.
- Leví-Strauss, C. Tristes trópicos. Barcelona: Paidós, 2002.
- Latour, B. Versión castellana de Marta I. González García (3 de Abril de 2001). Dadme un laboratorio y levantaré el Mundo. Recuperado el 15 de Julio de 2009 de <http://www.ub.es/prometheus21/articulos/lab.pdf>
- Maderuelo, J. Introducción: Pensar el paisaje. Paisaje y pensamiento. Madrid: Abada Editores, 2006.
- Núñez, M. (24 de Enero de 2009). Identidad del Mutante. Entrevista con Fietta Jarque en el semanario Babelia. Recuperado 15 de Julio de 2009 de http://www.elpais.com/articulo/arte/Identidad/mutante/elpepuculbab/20090124elpbabart_6/Tes
- Rancière, J. El maestro ignorante. Barcelona: Laertes, 2003
- Serrano, E. (24 Septiembre 2007). Espacio común. Recuperado 15 de Julio de 2009 de http://citywiki.ugr.es/wiki/Espacio_común

Serrano, E. (2006). Territorios y capitalismo. Tesis Doctoral. Universidad de Granada. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Publicada íntegra en http://citywiki.ugr.es/wiki/Territorios_y_Capitalismo,_Tesis_de_Eduardo_Serrano

Verspohl, F. “Vanguardia y conciencia social: El ejemplo Joseph Beuys”. En catálogo exposición Aprovechar a las ánimas. Diputación de Granada, 1993.

Villasante, T. Desbordes creativos. Madrid: Libros de la Catarata, 2006

Virilio, P. La máquina de visión. Madrid: Cátedra, 1998.